

Journal Mahasiswa Bimbingan Konseling
Volume 1 Nomer 1 Tahun 2013, pp 61-78 Januari 2013

PENERAPAN TEKNIK BERMAIN PERAN DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA KELAS X MULTIMEDIA SMK IKIP SURABAYA

Galih Wicaksono
Dr. Najlatun Naqiyah, S.Ag, M.Pd

Bimbingan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
ditamanpelangi@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah menguji penerapan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal pada siswa kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-experimental design* dengan *one group pretest-posttest design*, dengan rancangan satu kelompok subjek. Metode pengumpulan data menggunakan angket untuk mengetahui kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

Subyek penelitian adalah 7 siswa kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya yang memiliki skor kemampuan komunikasi interpersonal rendah. Teknik analisis data menggunakan statistik non parametrik dengan uji tanda dan taraf signifikan 5%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa $N=7$ dan $X=0$ diperoleh $p=0,008$. Bila dalam ketetapan α sebesar 5% adalah 0,05 maka harga $0,008 < 0,05$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka, hipotesis penelitian dapat diterima.

Kata kunci : Bimbingan Kelompok, Komunikasi Interpersonal, Bermain Peran

ABSTRACT

The objective of the research is to examine the implementation of role play techniques in groups guidance to increase the interpersonal communication ability of the Multimedia 10th grade IKIP Surabaya vocational school students. This research used a kind of *pre-experimental design* research by *one group pretest-posttest design* with one subject group. The data collection method used questionnaire to know the interpersonal communication ability of student.

The subject of this research are 7 students at 10th grade multimedia class who have the lowest grade of interpersonal communication ability. The data analysis technique used in this research is statistic non-parametric by using symbol examining with the significant degree 5%. The result of the research shows that $N=7$ and $X=0$ obtained $p=0,008$. if the constancy 5% is 0,05 it will be $0,008 < 0,05$, then H_0 is refused and H_a is accepted. It means that the research hypothesis could be accepted.

Keywords: Groups Guidance, Interpersonal Communication, Role Playing

Pendahuluan

Berdasarkan hasil wawancara dengan koordinator BK di SMK IKIP Surabaya pada tanggal 6 Februari 2012, ditemukan kasus siswa yang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang rendah. Di kelas X Multimedia 1 dari 43 siswa terdapat 9 siswa yang memiliki komunikasi interpersonal rendah dan di kelas X Multimedia 2 dari 44 siswa terdapat 7 siswa yang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang rendah. Hal ini diketahui guru BK ketika memberikan layanan BK di dalam kelas dan ketika melakukan kegiatan konseling. Menurut wali kelas Multimedia 1 dan wali kelas Multimedia 2 rata-rata siswa kelas X jurusan Multimedia adalah anak yang memiliki prestasi belajar yang bagus, tetapi memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang rendah. Hal ini terlihat dari perilaku siswa yang pasif di dalam kelas ketika diberikan waktu diskusi dan menjawab soal secara lisan, tidak mau bersikap terbuka ketika melakukan komunikasi dan tidak mau menerima saran dan kritik dari temannya. Siswa yang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang rendah juga mengalami kesulitan bergaul dengan teman-temannya. Hal ini tentu akan mempengaruhi perkembangan anak.

Hasil penelitian dari Hartup (dalam Safaria, 2005) menegaskan bahwa anak dengan hubungan sebaya yang buruk memiliki peluang yang lebih besar untuk mengalami gangguan neurotik dan psikotik, gangguan tingkah laku, kenakalan, gangguan dalam perilaku seksual, serta penyesuaian diri di masa dewasa. Sebaliknya anak dengan hubungan sebaya yang positif lebih matang dan mampu menyesuaikan diri di masa dewasanya. Hasil penelitian tersebut menegaskan bahwa pentingnya kemampuan komunikasi interpersonal bagi anak.

Anak membutuhkan kemampuan interpersonal yang tinggi agar mampu dan terampil bergaul dengan sebayanya. Kecerdasan interpersonal ini tidak dibawa anak sejak lahir, namun diperoleh melalui proses belajar yang berkesinambungan. Anak membutuhkan pelatihan dan bimbingan untuk dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonalnya.

Menurut Romlah (2006) permainan peranan merupakan salah satu teknik yang telah diteliti oleh para ahli yang bekerja di bidang penyelenggaraan latihan-latihan. Para ahli telah membuktikan bahwa permainan peran merupakan teknik yang bermutu. Para ahli psikologi perilaku menggunakan teknik tersebut untuk melatih ahli komunikasi atau ahli hubungan interpersonal dalam lingkungan pekerjaan. Pada saat ini permainan peranan secara lebih luas telah diterima sebagai teknik yang melatih berbagai macam hubungan interpersonal.

Bermain, khususnya permainan peran, adalah aktivitas yang menyenangkan bagi siswa, dan kemampuan komunikasi interpersonal dapat diperoleh melalui proses belajar,

karena tingkah laku tersebut merupakan hasil dari belajar. Karena alasan tersebut dilakukan penelitian tentang penggunaan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas X Multimedia di SMK IKIP Surabaya. Permainan peran yang digunakan adalah permainan peran terstruktur (*structured role playing*).

RUMUSAN MASALAH

Apakah penerapan bimbingan kelompok teknik bermain peran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya?

TUJUAN PENELITIAN

Untuk menguji penerapan bimbingan kelompok teknik bermain peran dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya.

KAJIAN TEORI

A. Komunikasi Interpersonal

Menurut Devito (1997) komunikasi interpersonal adalah pengiriman pesan dari seseorang dan diterima oleh orang lain dengan efek dan umpan balik yang langsung. Menurut Effendi yang dikutip Liliweri (1991) komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara seorang komunikator dan seorang komunikan yang sangat efektif dalam upaya mengubah sifat, pendapat dan perilaku seseorang, karena sifatnya dialogis berupa percakapan dan arus balik yang bersifat langsung dimana komunikan pada saat itu juga yaitu pada saat komunikasi berlangsung.

Sehingga dapat disimpulkan komunikasi interpersonal adalah pengiriman pesan yang terjadi antara komunikator dan komunikan atau pribadi yang satu dengan pribadi yang lain dengan efek dan umpan balik secara langsung yang sangat efektif dalam upaya mengubah sifat, pendapat dan perilaku seseorang.

Safaria (2005) mengungkapkan ciri-ciri individu yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi dan yang rendah. Berikut karakteristik anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi, yaitu:

1. Anak mampu mengembangkan dan menciptakan relasi sosial baru secara efektif.
2. Anak mampu berempati dengan orang lain atau memahami orang lain secara total.

3. Anak mampu mempertahankan relasi sosialnya secara efektif sehingga tidak musnah dimakan waktu dan senantiasa berkembang semakin intim/mendalam/penuh makna.
4. Anak mampu menyadari komunikasi verbal maupun non verbal yang dimunculkan orang lain, atau dengan kata lain sensitif terhadap perubahan situasi sosial dan tuntutan-tuntutannya. Sehingga anak mampu menyesuaikan dirinya secara efektif dalam segala macam situasi.
5. Anak mampu memecahkan masalah yang terjadi dalam relasi sosialnya dengan pendekatan *win-win solution*, serta yang paling penting adalah mencegah munculnya masalah dalam relasi sosialnya.
6. Anak memiliki ketrampilan komunikasi yang mencakup ketrampilan mendengarkan efektif, berbicara efektif dan menulis secara efektif. Termasuk pula di dalamnya mampu menampilkan penampilan fisik (model busana) yang sesuai dengan tuntutan lingkungan sosialnya.

Individu yang memiliki tingkat kecerdasan interpersonal yang rendah memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Tidak suka berbaur dengan teman yang lain atau orang lain
2. Lebih suka menyendiri
3. Tidak memiliki keterampilan sosial yang baik
4. Berperilaku agresif seperti menendang atau memukul orang lain
5. Sulit untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dan tidak suka mendengarkan pendapat orang lain
6. Merasa kesulitan untuk berkomunikasi dengan orang baru

Menurut Supratiknya (2000) menunjukkan beberapa peranan yang diberikan oleh komunikasi interpersonal dalam menciptakan kebahagiaan manusia, yaitu:

1. Komunikasi interpersonal membantu kemampuan intelektual.
2. Identitas atau jati diri terbentuk lewat komunikasi yang kita lakukan dengan orang lain.
3. Membantu individu dalam memahami realitas di sekeliling individu serta untuk menguji kebenaran kesan-kesan dan pengertian yang dimiliki tentang dunia di sekitar, yaitu dengan membandingkan dengan orang lain.
4. Kesehatan mental sebagian besar juga ditentukan oleh kualitas komunikasi atau hubungan dengan orang lain

Muhari (1998) mengatakan bahwa semakin baik hubungan interpersonal akan menyebabkan:

1. Semakin terbuka klien mengungkapkan pendapatnya.

2. Semakin cenderung ia meneliti pesannya secara mendalam bersama penolongnya.
3. Semakin cenderung ia mendengarkan dengan penuh perhatian dan bertindak atas nasehat yang diberikan penolongnya (konselor).

Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik komunikasi interpersonal yang dilakukan akan membuat hubungan sosial antar pribadi menjadi lebih baik.

Menurut Effendi (dalam Wita, 2011) terdapat dua macam komunikasi interpersonal:

1. Komunikasi diadik (*dyadic communication*)

Komunikasi diadik adalah komunikasi interpersonal yang berlangsung antara dua orang yakni yang seorang adalah komunikator yang menyampaikan pesan dari seorang lagi komunikan yang menerima pesan, oleh karena itu perilaku komunikasinya dua orang, maka dialog yang terjadi berlangsung secara intens, komunikator memusatkan perhatiannya kepada diri komunikan seorang itu.

2. Komunikasi triadik (*triadic communication*)

Komunikasi triadik adalah komunikasi interpersonal (antar persona) yang pelakunya terdiri dari tiga orang, yakni seorang komunikator dan dua orang komunikan. Apabila dibandingkan dengan komunikasi diadik, maka komunikasi diadik lebih efektif, karena komunikator memusatkan perhatiannya kepada seorang komunikan, sehingga ia dapat menguasai *frame of reference* (kerangka acuan) komunikan sepenuhnya juga umpan balik yang berlangsung, kedua faktor yang sangat berpengaruh terhadap efektif atau tidaknya proses komunikasi.

Rakhmat (2005) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal adalah:

- a. Persepsi interpersonal

Persepsi interpersonal adalah pengalaman tentang manusia, perasaan atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menyampaikan pesan.

- b. Konsep diri

Konsep diri adalah pandangan seseorang dalam perasaannya tentang dirinya, konsep diri sangat mempengaruhi komunikasi interpersonal.

- c. Atraksi interpersonal

Atraksi interpersonal adalah suatu kesukaan pada orang lain, sikap positif, daya tarik yang dapat memperbesar kecenderungan seseorang untuk berkomunikasi dengan orang lain.

- d. Hubungan interpersonal

Setiap melakukan komunikasi bukan hanya menyampaikan isi pesan tetapi juga menentukan kadar hubungan interpersonal.

Menurut Devito (1997) efektivitas komunikasi interpersonal dimulai dengan lima kualitas umum yang dipertimbangkan yaitu keterbukaan (openness), empati (empathy), sikap mendukung (supportiveness), sikap positif (positiveness), dan kesetaraan (equality).

1.)Keterbukaan (Openness)

Kualitas keterbukaan mengacu pada sedikitnya tiga aspek dari komunikasi interpersonal. Pertama, komunikator interpersonal yang efektif harus terbuka kepada orang yang diajaknya berinteraksi. Ini tidaklah berarti bahwa orang harus dengan segera membukakan semua riwayat hidupnya.memang ini mungkin menarik, tapi biasanya tidak membantu komunikasi. Sebaliknya, harus ada kesediaan untuk membuka diri mengungkapkan informasi yang biasanya disembunyikan, asalkan pengungkapan diri ini patut.

Aspek keterbukaan yang kedua mengacu kepada kesediaan komunikator untuk bereaksi secara jujur terhadap stimulus yang datang. Orang yang diam, tidak kritis, dan tidak tanggap pada umumnya merupakan peserta percakapan yang menjemukan. Kita ingin orang bereaksi secara terbuka terhadap apa yang kita ucapkan. Dan kita berhak mengharapkan hal ini. Tidak ada yang lebih buruk daripada ketidak acuhan, bahkan ketidaksependapatan jauh lebih menyenangkan. Kita memperlihatkan keterbukaan dengan cara bereaksi secara spontan terhadap orang lain.

Aspek ketiga menyangkut “kepemilikan” perasaan dan pikiran. Terbuka dalam pengertian ini adalah mengakui bahwa perasaan dan pikiran yang anda lontarkan adalah memang milik anda dan anda bertanggungjawab atasnya. Cara terbaik untuk menyatakan tanggung jawab ini adalah dengan pesan yang menggunakan kata Saya (kata ganti orang pertama tunggal).

2.)Empati (empathy)

Devito (1997) mendefinisikan empati sebagai ”kemampuan seseorang untuk ‘mengetahui’ apa yang sedang dialami orang lain pada suatu saat tertentu, dari sudut pandang orang lain itu, melalui kacamata orang lain itu.” Bersimpati, di pihak lain adalah merasakan bagi orang lain atau merasa ikut bersedih. Sedangkan berempati adalah merasakan sesuatu seperti orang yang mengalaminya, berada di kapal yang sama dan merasakan perasaan yang sama dengan cara yang sama. Orang yang empatik mampu memahami motivasi dan pengalaman orang lain, perasaan dan sikap mereka, serta harapan dan keinginan mereka untuk masa mendatang.

Kita dapat mengkomunikasikan empati baik secara verbal maupun non verbal. Secara nonverbal, kita dapat mengkomunikasikan empati dengan memperlihatkan (1) keterlibatan

aktif dengan orang itu melalui ekspresi wajah dan gerak-gerik yang sesuai; (2) konsentrasi terpusat meliputi kontak mata, postur tubuh yang penuh perhatian, dan kedekatan fisik; serta (3) sentuhan atau belaian yang sepantasnya.

3.) Sikap mendukung (supportiveness)

Hubungan interpersonal yang efektif adalah hubungan dimana terdapat sikap mendukung (supportiveness). Suatu konsep yang perumusannya dilakukan berdasarkan karya Jack Gibb (1961). Komunikasi yang terbuka dan empatik tidak dapat berlangsung dalam suasana yang tidak mendukung. Kita memperlihatkan sikap mendukung dengan bersikap (1) deskriptif, bukan evaluatif, (2) spontan, bukan strategik, dan (3) provisional, bukan sangat yakin.

4.) Sikap positif (positiveness)

Kita mengkomunikasikan sikap positif dalam komunikasi interpersonal dengan sedikitnya dua cara: (1) menyatakan sikap positif dan (2) secara positif mendorong orang yang menjadi teman kita berinteraksi. Sikap positif mengacu pada sedikitnya dua aspek dari komunikasi interpersonal. Pertama, komunikasi interpersonal terbina jika seseorang memiliki sikap positif terhadap diri mereka sendiri. Kedua, perasaan positif untuk situasi komunikasi pada umumnya sangat penting untuk interaksi yang efektif. Tidak ada yang lebih menyenangkan daripada berkomunikasi dengan orang yang tidak menikmati interaksi atau tidak bereaksi secara menyenangkan terhadap situasi atau suasana interaksi.

5.) Kesetaraan (Equality)

Dalam setiap situasi, barangkali terjadi ketidaksetaraan. Salah seorang mungkin lebih pandai. Lebih kaya, lebih tampan atau cantik, atau lebih atletis daripada yang lain. Tidak pernah ada dua orang yang benar-benar setara dalam segala hal. Terlepas dari ketidaksetaraan ini, komunikasi interpersonal akan lebih efektif bila suasananya setara. Artinya,, harus ada pengakuan secara diam-diam bahwa kedua pihak sama-sama bernilai dan berharga, dan bahwa masing-masing pihak mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan. Dalam suatu hubungan interpersonal yang ditandai oleh kesetaraan, ketidak-sependapatan dan konflik lebih dilihat sebagai upaya untuk memahami perbedaan yang pasti ada daripada sebagai kesempatan untuk menjatuhkan pihak lain. Kesetaraan tidak mengharuskan kita menerima dan menyetujui begitu saja semua perilaku verbal dan nonverbal pihak lain. Kesetaraan berarti kita menerima pihak lain.

B.Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok yang dilakukan oleh sekelompok orang dalam waktu bersamaan dalam rangka membahas beberapa hal yang berguna untuk menunjang kehidupannya sehari-hari baik individu, anggota keluarga dan masyarakat serta untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan sebagai bentuk mencegah timbulnya masalah pada siswa dan mengembangkan potensi siswa. Tujuan bimbingan kelompok menurut Winkel (1991) adalah:

- 1.Supaya orang yang dilayani mampu mengatur kehidupannya sendiri.
- 2.Memiliki pandangan sendiri dan tidak hanya sekedar “membebek” pendapat orang lain.
- 3.Mengambil sikap sendiri dan berani menanggung sendiri konsekuensi-konsekuensi dari tindakannya.

Sehingga dapat disimpulkan tujuan bimbingan kelompok adalah untuk memandirikan konseli dalam hal mengatur hidupnya, kepercayaan dirinya maupun dalam hal pengambilan keputusan.

Manfaat bimbingan kelompok adalah sebagai berikut:

- 1.Tenaga pembimbing masih sangat terbatas dan jumlah murid yang perlu dibimbing begitu banyak sehingga pelayanan bimbingan secara perseorangan tidak akan merata.
- 2.Melalui bimbingan kelompok, murid dilatih menghadapi tugas bersama atau memecahkan suatu masalah bersama. Dengan demikian sedikit banyak dididik untuk hidup bersama. Hal tersebut akan diperlukan selama hidupnya.
- 3.Dalam mendiskusikan sesuatu bersama, murid didorong untuk berani mengemukakan pendapatnya dan menghargai pendapat orang lain. Selain itu beberapa murid akan lebih berani membicarakan kesukarannya dengan pembimbing setelah mereka mengerti bahwa teman-temannya juga mengalami kesukaran tersebut.
- 4.Banyak informasi yang dibutuhkan oleh murid dapat diberikan secara kelompok dan cara tersebut lebih ekonomis.
- 5.Melalui bimbingan kelompok beberapa murid menjadi lebih sadar bahwa mereka sebaiknya menghadap pembimbing untuk mendapat bimbingan secara lebih mendalam.
- 6.Melalui bimbingan kelompok seorang ahli bimbingan yang baru saja diangkat dapat memperkenalkan diri dan berusaha mendapat kepercayaan dari murid.

Prayitno (2004) mengemukakan adanya dua komponen penting dalam kelompok, antara lain:

1. Pemimpin Kelompok

Pemimpin kelompok adalah konselor yang terlatih dan berwenang menyelenggarakan praktik konseling profesional. Sebagaimana untuk jenis layanan konseling lainnya, konselor memiliki keterampilan khusus menyelenggarakan bimbingan kelompok. Dalam bimbingan kelompok tugas pemimpin kelompok adalah memimpinkelompok yang bernuansa layanan konseling melalui “bahasa” konseling untuk mencapai tujuan konseling. Secara khusus, pemimpin kelompok diwajibkan menghidupkan dinamika kelompok diantara semua peserta seintensif mungkin yang mengarah kepada pencapaian tujuan-tujuan umum dan khusus.

2. Anggota Kelompok

Tidak semua kumpulan orang atau individu dapat dijadikan anggota bimbingan kelompok. Untuk terselenggaranya bimbingan kelompok seorang konselor perlu membentuk kumpulan individu menjadi sebuah kelompok yang memiliki persyaratan sebagaimana tersebut di atas. Besarnya kelompok (jumlah kelompok) dan homogenitas/ heterogenitas anggota kelompok dapat mempengaruhi kinerja kelompok. Kekurang-efektifan kelompok akan mulai teras jika jumlah anggota kelompok melebihi 10 orang.

Menurut Hartinah (2009) terdapat empat tahapan dalam bimbingan kelompok. Berikut dikemukakan tahapan bimbingan kelompok menurut Hartinah yang disesuaikan dengan teknik yang digunakan oleh peneliti, yaitu:

❖ Tahap I Pembentukan

Tahap ini merupakan tahap pengenalan, tahap pelibatan diri atau tahap memasukkan diri ke dalam kehidupan suatu kelompok. Pada tahap ini para anggota saling memperkenalkan diri dan juga mengakrabkan diri. Pemimpin kelompok (konselor) memberikan penjelasan tentang bimbingan kelompok sehingga masing-masing anggota akan tahu apa arti dari bimbingan kelompok dan mengapa bimbingan kelompok harus dilaksanakan serta menjelaskan aturan main yang akan diterapkan dalam bimbingan kelompok.. konselor juga menyampaikan asas kerahasiaan kepada seluruh anggota agar orang lain tidak mengetahui permasalahan yang terjadi pada mereka.

❖ Tahap II Peralihan

Tahap peralihan adalah “jembatan” antara tahap pembentukan dan tahap kegiatan. Setelah anggota kelompok merasa nyaman dengan kelompoknya dan muncul sikap saling menerima antar anggota maka anggota kelompok dapat segera memasuki kegiatan tahap ketiga dengan penuh kemauan dan kesukarelaan.

Adapun yang dilaksanakan dalam tahap ini yaitu: 1) Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya; 2) menawarkan atau mengamati apakah para anggota sudah

siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya; 3) membahas suasana yang terjadi; 4) meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota;

❖Tahap III Kegiatan

Tahap ini merupakan inti dari kegiatan kelompok. Anggota kelompok melaksanakan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok yang dipimpin oleh konselor. Permainan peran yang digunakan adalah permainan peran terstruktur. Kegiatan dimulai dengan membagikan skenario drama, kemudian konselor menjelaskan sekilas tentang cerita yang akan didramakan. Konselor dan anggota kelompok kemudian menentukan siapa yang akan bermain peran dan siapa yang akan menjadi pengamat. Dalam bermain peran yang terpenting bukan bagus atau tidaknya pementasan drama tetapi inti dari tema/topik yang diangkat dalam drama dapat dipahami dan dicobaterapkan oleh anggota kelompok. Setelah dilakukan permainan peran anggota kelompok melakukan diskusi dipimpin oleh konselor. Dalam skenario juga terdapat petunjuk pengamat dan pedoman diskusi. Sehingga diskusi dapat dilakukan dengan batasan tema/topik yang diangkat. Pengamat diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya, begitu pula anggota kelompok lain yang bermain peran. Setelah dilakukan diskusi kemudian dilakukan lagi permainan peran dengan pemeran yang berbeda. Selesai bermain peran dilakukan diskusi kembali, begitu seterusnya sampai dengan waktu selesainya bimbingan kelompok yang telah disepakati.

❖Tahap IV Pengakhiran

Ada beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini, yaitu:

- 1.Pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri.
- 2.Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan dan hasil-hasil kegiatan.
- 3.Membahas kegiatan lanjutan.
- 4.Pemimpin kelompok mengadakan penilaian segera mengenai pemahaman anggota kelompok terhadap tema yang dibahas, kenyamanan anggota kelompok ketika mengikuti kegiatan bimbingan dan rencana nyata anggota kelompok dalam melaksanakan hasil bimbingan kelompok yang telah dilakukan.

C.Bimbingan Kelompok Teknik Bermain Peran

Bermain peran adalah model pembelajaran melalui pemeranan sebuah situasi dalam hidup manusia dengan tanpa diadakan latihan untuk mencapai tujuan bersama dalam rangka mencari penyelesaian dari suatu masalah yang sering dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari dan dapat digunakan untuk mendiagnosis dan mengerti seseorang, sebagai media pengajaran dan metode pelatihan ketrampilan tertentu.

Menurut Sastrowadoyo (dalam Sufiani, 2004) mengemukakan bahwa manfaat utama bermain peran bagi siswa adalah:

- a. Memupuk kerja sama yang baik dalam pergaulan siswa,
- b. Memberi kesempatan kepada siswa untuk melahirkan daya kreasi masing-masing,
- c. Mengembangkan emosi sehat anak,
- d. Menghilangkan sifat malu, gugup, dan lain-lain.
- e. Mengembangkan apresiasi dan sikap yang baik,
- f. Menghargai pendapat dan pikiran orang lain,
- g. Menanamkan kepercayaan kepada diri sendiri,
- h. Mengurangi kejahatan dan kenakalan anak-anak

Dari pendapat tersebut diatas dapat diketahui bahwa permainan peran memberikan manfaat yang positif terhadap hubungan sosial individu dengan individu lainnya.

D. Permainan Peran Terstruktur (*Structured Role Playing*)

Permainan peran terstruktur adalah permainan peran dimana fasilitator menentukan struktur dan menjelaskannya pada peserta permainan. Peserta diberi instruksi mengenai hubungan antara pemain utama dan peran-peran yang lain, dan informasi lain mengenai sifat, situasi, serta hal-hal lain yang ada kaitannya. Selain itu dikemukakan pula mengenai tujuan dan isu-isu yang akan dikonfrontasikan dalam permainan. Para pemain masih mempunyai kebebasan untuk mencoba perilaku baru, mencoba berbagai teknik, dan menentukan berbagai perilaku yang dianggap penting. Tetapi pada dasarnya dalam permainan peran terstruktur kelompok merespon pada situasi, isu-isu dan bahan-bahan yang diberikan fasilitator.

Beberapa prinsip pokok dalam merencanakan permainan peran terstruktur menurut Romlah (2006) adalah sebagai berikut:

- a. Merumuskan tujuan khusus yang berupa perilaku berdasarkan hasil pengamatan, wawancara, analisis data yang ada, atau dengan menganalisis kebutuhan-kebutuhan anggota kelompok secara umum.
- b. Masalah-masalah dan tujuan-tujuan penting yang ada hubungannya dengan tujuan yang ingin dicapai harus diidentifikasi sebelum permainan berlangsung.
- c. Membuat petunjuk-petunjuk pada pemegang peran, pengamat, dan peserta yang lain.
- d. Membuat format untuk diskusi mengenai masalah-masalah pokok yang dihadapi kelompok.

Keberhasilan model pembelajaran melalui teknik bermain peran bergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Disamping itu bergantung pula pada persepsi siswa terhadap peran yang dimainkan terhadap situasi nyata.

Nursalim (2002) langkah-langkah teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok adalah:

- a. Pembimbing membicarakan suatu hal yang menarik dan dapat menggerakkan perasaan atau emosi individu, sehingga mereka dapat mengadakan identifikasi dengan orang-orang atau tokoh-tokoh dalam cerita. Masalah dalam cerita harus dipahami, sehingga secara mudah tergugah untuk ikut berpartisipasi dalam masalah penyelesaian dan pengentasannya.
- b. Setelah pembimbing selesai dalam ceritanya, kemudian menentukan siapa-siapa individu yang akan berperan sebagai tokoh-tokoh tertentu.
- c. Dalam cerita yang didramakan, individu bukan hanya dihadapkan pada satu persoalan saja, tetapi mereka dihadapkan pada bagaimana dia sendiri memilih jalan keluar dari problem tadi sebagai akhir cerita, untuk ini perlu dipersiapkan terlebih dahulu penonton yang akan memberikan penilaian terhadap jalannya cerita dalam drama, dan sikap-sikap yang salah atau tidak seharusnya dilakukan.
- d. Dalam melakukan drama tadi tidak ada batasan waktu. Disini yang penting bukan kepandaian berakting, tetapi yang diutamakan adalah spontanitas dalam berperan, gerak dan mengucapkan kata-kata.
- e. Setelah pementasan drama, diadakan diskusi-diskusi yang membahas baik dan tidaknya pengentasan masalah tadi. Diskusi ini dilakukan oleh individu pemegang peran, penonton dan pembimbing. Dalam hal ini saran-saran pengatasan yang baik, wajar dan seharusnya dilakukan perlu dikemukakan, sehingga individu akan memperoleh suatu gambaran tentang kemungkinan-kemungkinan penyelesaian masalah yang sedang dihadapi.
- f. Setelah diskusi dilakukan, diadakan pementasan drama kembali dengan pemain dari individu yang berbeda. Hal ini dimaksudkan agar dapat ditemukan cara penyelesaian yang sebaik-baiknya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-experimental design* dengan *one group pretest-posttest design*, dengan rancangan satu kelompok subjek. Metode pengumpulan data menggunakan angket untuk mengetahui kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Alasan penggunaan metode pengumpulan data berupa angket adalah karena memang angket mempunyai banyak kebaikan sebagai instrument pengumpul data (Arikunto, 2006). Subyek

penelitian adalah 7 siswa kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya yang memiliki skor kemampuan komunikasi interpersonal rendah yang diukur dengan angket kemampuan komunikasi interpersonal. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik non parametrik dengan menggunakan uji tanda, dengan taraf signifikan 5%. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok teknik bermain peran dengan peranan terstruktur (*Structured role playing*). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas X jurusan Multimedia SMK IKIP Surabaya.

VARIABEL PENELITIAN

Sugiyono (2009) menyatakan bahwa variabel merupakan gejala yang menjadi fokus peneliti untuk diamati. Jadi, variabel penelitian merupakan suatu yang menjadi objek pengamatan dalam penelitian. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok teknik bermain peran dengan peranan terstruktur (*Structured role playing*). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas X jurusan Multimedia SMK IKIP Surabaya.

DEFINISI OPERASIONAL

1. Kemampuan Komunikasi Interpersonal

Kemampuan Komunikasi interpersonal adalah sikap untuk melakukan suatu proses pengiriman pesan dari seseorang kepada orang lain atau beberapa orang, baik verbal maupun non verbal yang di tanggapinya oleh orang lain dan merupakan interaksi antara pribadi-pribadi yang terlibat secara utuh dan langsung satu sama lain dalam menyampaikan dan menerima pesan secara nyata yang dapat diukur berdasarkan ciri-ciri bersedia membuka diri untuk mengungkapkan informasi yang biasanya disembunyikan, dapat berempati, artinya mampu merasakan apa yang dirasakan orang lain, mendukung komunikasi sehingga dapat berlangsung secara efektif, memiliki rasa positif, yaitu memandang diri dan orang lain secara positif serta menghargai orang lain, dan menganggap dirinya setara dengan pihak yang diajak berkomunikasi.

2. Bimbingan Kelompok Teknik Bermain Peran dengan Peranan Terstruktur (*structured role playing*)

Bimbingan kelompok teknik bermain peran adalah bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa dengan cara melakukan perbuatan menyenangkan berupa kegiatan permainan peran yang

ditentukan strukturnya oleh seorang fasilitator, dilakukan dengan atau tanpa alat di dalam aktifitas sosial yang menghasilkan informasi, memberi kesenangan dan mengembangkan imajinasi pada anak yang memiliki tujuan untuk melatih kemampuan anak dalam berkomunikasi.

HASIL UJI VALIDITAS

Validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrument yang bersangkutan mampu mengukur apa yang diukur (Arikunto, 2009). Berdasarkan taraf signifikansi 5% dengan $N=60$, maka diperoleh harga $r_{table}=0,254$. Kemudian dilakukan penghitungan terhadap 90 item angket kemampuan komunikasi interpersonal. Sesuai dengan perhitungan tersebut dinyatakan 66 item pernyataan valid (signifikan) dan 24 item pernyataan gugur (tidak signifikan). Selanjutnya 24 item yang gugur tersebut tidak diuji kembali karena dari 66 item yang valid telah mewakili tiap indikator angket tersebut.

HASIL UJI RELIABILITAS

Dari hasil perhitungan diperoleh reliabilitas instrumen sebesar 0,874 yang kemudian dikonsultasikan dengan r tabel dengan $N = 60$ dan taraf signifikansi 5 % diperoleh r sebesar 0,254. Jadi r hitung lebih besar dari r tabel ($0,874 > 0,254$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa angket kemampuan komunikasi interpersonal tersebut reliabel.

PEMBAHASAN HASIL

Berdasarkan hasil *pre-test* maka diketahui 7 siswa yang memiliki skor angket kemampuan komunikasi interpersonal rendah. Ciri-ciri siswa yang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal rendah adalah perilaku pasif di dalam kelas ketika diberikan waktu diskusi dan menjawab pertanyaan soal secara lisan, tidak mau bersikap terbuka ketika melakukan komunikasi, serta tidak mau menerima saran dan kritik dari temannya. Selanjutnya, 7 siswa yang memiliki skor kemampuan komunikasi interpersonal rendah di kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya tersebut diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok teknik bermain peran. Permainan peran terstruktur dalam penelitian ini dilakukan dengan mengangkat 4 tema permainan yang disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal. Tema permainan peran terstruktur tersebut diantaranya:

a. Menjadi pribadi yang terbuka dengan cara menerima diri secara positif

- b. Cara mendukung komunikasi yang terbuka dengan memberikan gagasan yang bersikap deskriptif naratif dan menghindari penyampaian gagasan yang bersifat evaluatif
- c. Bersikap positif dalam berkomunikasi dengan orang lain dengan cara memberikan penerimaan positif terhadap orang yang diajak berkomunikasi
- d. Menciptakan komunikasi yang lebih efektif melalui mendengarkan dengan aktif

Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik bermain peran sebanyak 6 kali pertemuan, selanjutnya siswa diberikan lagi angket kemampuan komunikasi interpersonal. Tujuannya adalah untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan tingkat kemampuan komunikasi interpersonal 7 siswa kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya tersebut setelah mendapatkan perlakuan layanan bimbingan kelompok teknik bermain peran.

Tabel Analisis Hasil *Pre test* dan *Post test*

No	Nama	<i>Pre test</i> (X_B)	<i>Post test</i> (X_A)	Arah Perbedaan	Tanda
1	SMS	174	188	$X_B < X_A$	+
2	AL	173	197	$X_B < X_A$	+
3	SMN	178	213	$X_B < X_A$	+
4	AW	179	197	$X_B < X_A$	+
5	RN	182	219	$X_B < X_A$	+
6	AR	173	238	$X_B < X_A$	+
7	SSL	124	197	$X_B < X_A$	+

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa yang menunjukkan tanda positif (+) berjumlah 7 yang bertindak sebagai N (banyaknya pasangan yang menunjukkan perbedaan) dan x (banyaknya tanda yang lebih sedikit) berjumlah 0. Dengan melihat tabel tes binomial dengan ketentuan $N = 7$ dan $x = 0$, maka diperoleh p (kemungkinan harga di bawah H_0) = 0,008. Bila dalam ketetapan α (taraf kesalahan) sebesar 5% adalah 0,05 maka dapat

disimpulkan bahwa harga $0,008 < 0,05$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada skor kemampuan komunikasi interpersonal antara sebelum dan sesudah penerapan bimbingan kelompok teknik bermain peran.

DISKUSI HASIL

Peningkatan skor kemampuan komunikasi interpersonal pada 7 siswa kelas X SMK IKIP Surabaya merupakan hasil perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok teknik bermain peran. Peningkatan tersebut disebabkan oleh kesungguhan 7 siswa kelas X SMK IKIP Surabaya tersebut dalam mengikuti setiap teknik dan pemanfaatan dinamika kelompok dari penerapan layanan bimbingan kelompok teknik bermain peran yang telah dilaksanakan. Setelah dilakukan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok teknik bermain peran yang dilakukan selama 6 kali pertemuan maka setelah itu diberikan *post-test* terhadap 7 siswa tersebut.

Permainan peran yang pertama mengangkat tema “Menjadi pribadi yang terbuka dengan cara menerima diri secara positif” dengan menggunakan media “kotak berani cerita”. Konselor/peneliti membagikan 6 lembar kertas kepada masing-masing anggota kelompok. Anggota kelompok menuliskan informasi yang diminta sesuai dengan keadaan dirinya. Informasi tersebut diantaranya keadaan ekonomi keluarga, prestasi belajar, kelemahan diri, kebiasaan buruk yang dilakukan, kekerasan yang pernah dialami, dan hal memalukan yang pernah dialami. Selesai menuliskan informasi anggota kelompok menggulung lembaran kertasnya lalu satu persatu memasukkan 6 gulungan lembaran kertas tersebut ke dalam 6 kotak kecil di “kotak berani cerita”. Sebelumnya anggota kelompok menuliskan namanya masing-masing di bagian gulungan kertas yang terlihat. Konselor memastikan anggota kelompok memasukkan gulungan kertas ke dalam kotak yang benar. Permainan dilanjutkan dengan masing-masing anggota diberikan kesempatan untuk maju kedepan, mengambil satu gulungan kertas yang bukan bertuliskan namanya sendiri. Setelah diberikan waktu sejenak untuk membaca informasi yang tertulis di kertas, anggota kelompok yang maju kedepan mendapat peran untuk memperkenalkan teman yang namanya ada pada gulungan yang diambil. Mereka harus memperkenalkan nama, alamat dan hobinya yang mereka ketahui pada saat perkenalan di pertemuan pertama. Selanjutnya ditambah dengan menyampaikan informasi yang ada pada gulungan kertas yang diambil.

Permainan peran kedua mengangkat tema “Cara mendukung komunikasi yang terbuka dengan memberikan gagasan yang bersifat deskriptif naratif dan menghindari penyampaian gagasan yang bersifat evaluatif”. Tujuan permainan ini adalah untuk menambah kemampuan sikap mendukung agar komunikasi menjadi lebih efektif. Pada permainan peran yang ketiga mengangkat tema “Bersikap positif dalam berkomunikasi dengan orang lain dengan cara memberikan penerimaan positif terhadap orang yang diajak berkomunikasi” dengan tujuan meningkatkan kemampuan untuk dapat bersikap positif dalam berkomunikasi. Terakhir permainan peran keempat mengangkat tema “Menciptakan komunikasi yang lebih efektif melalui mendengarkan dengan aktif”. Tujuan dari permainan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak untuk mendengarkan secara efektif dan menghargai pendapat orang lain ketika berkomunikasi.

Penggunaan permainan peran terstruktur yang mendidik ini juga merupakan upaya peneliti untuk mengatasi siswa yang memiliki kecerdasan emosi yang rendah. Peneliti memberikan permainan peran yang menyenangkan dan mengkondisikan anggota kelompok agar merasa nyaman dalam kelompoknya sehingga siswa dapat lebih aktif setelah mengikuti kegiatan bimbingan. Hasil ini dapat dibawa siswa ketika berada di dalam kelas.

Keseluruhan peningkatan skor yang dialami oleh 7 responden tersebut yang merupakan peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal nampak pada saat observasi yang dilakukan oleh observer saat pemberian *treatment* berupa bimbingan kelompok teknik bermain peran. Keadaan di atas tersebut didukung pula oleh pernyataan yang diberikan anggota kelompok pada saat diadakannya evaluasi yang dilakukan melalui wawancara yang menyebutkan bahwa siswa telah mampu memahami dan merubah perilakunya sehingga mengalami peningkatan dalam kemampuan komunikasi interpersonal.

IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan pemberian strategi dalam meningkatkan pelayanan BK dengan memberikan perlakuan yang terbaik untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Tujuannya agar siswa mampu untuk melakukan komunikasi dengan baik dengan orang lain, sehingga dapat menerima dan menyampaikan pesan dengan baik dan dapat membantu siswa menjadi lebih aktif di dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas.

Penelitian ini juga dapat dijadikan acuan dan dikembangkan kembali oleh peneliti lain yang memiliki keinginan untuk meneliti penggunaan bimbingan kelompok teknik bermain peran dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Penelitian ini

memiliki keterbatasan yaitu pemberian perlakuan bimbingan kelompok teknik bermain peran yang dilakukan hanya sebanyak 6 kali pertemuan. Seyogyanya dibutuhkan waktu yang lebih banyak dalam melaksanakan perlakuan sehingga memungkinkan tercapainya hasil yang lebih baik. Selain itu dapat pula dikembangkan media yang lebih menarik untuk mendukung tercapainya tujuan bimbingan.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan uji tanda diperoleh hasil sebagai berikut: $N = 7$ dan $x = 0$, maka diperoleh $\rho = 0,008$ dengan taraf kesalahan $\alpha = 5\%$ adalah $0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa harga $0,008 < 0,05$ ($\rho < \alpha$). Hal ini berarti ada perbedaan yang signifikan pada skor kemampuan komunikasi interpersonal antara sebelum dan sesudah penerapan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima. Dengan demikian teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Devito, Joseph. 1997. *Komunikasi Antar Manusia*. Diterjemahkan oleh Maulana Agus. Jakarta: Profesional Book.
- Hartinah DS, Sitti. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: Refika Aditama.
- Muhari. 1998. *Ketrampilan Komunikasi*. Surabaya: University Press IKIP Surabaya.
- Nursalim, Moch, dan Suradi. 2002. *Layanan Bimbingan dan Konseling*. Surabaya: Unesa University Press.
- Prayitno. 2004. *Layanan Bimbingan Kelompok Konseling Kelompok*. Padang : UNP.
- Romlah, Tatiek. 2006. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Safaria, T. 2005. *Interpersonal Intelligence: Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*. Yogyakarta: Amara Books
- Sufiani. 2004. Problematika Pengajaran Drama di SLTP Negeri 3 Bantimurung Kabupaten Maros. *Skripsi Tidak Diterbitkan*. Makassar: FBS UNM.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Supratiknya. 2000. *Komunikasi Antar Pribadi Pendidikan Psikologis*. Jakarta: Kanisius.
- Winkel. 1991. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Wita. 2011. Efektivitas Customer Service Care Nokia Terhadap Kepuasan Pelanggan di Medan Fair Plaza: *repository.usu.ac.id*, (http://222.124.203.59/files/disk1/452/jbptu_nikompp-gdl-hendranim4-22575-5-babiix.pdf, diakses tanggal 20 Mei 2012).